ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Humanité

Penchant : Ordre

Malédiction : Sorcellerie

Force : As de la gachette (+3 en tir)

Handicap : Crédule

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES	(modificateur)
VIANDE : 6	-1
OS : 9	
NERFS: 15	+1
CRÂNE : 15	+1
TRIPES : 5	-1
GUEULE : 16	+1

Points de vie

Max : 5

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Les ennemis ont -1 en sauvegarde contre mes sorts
- Tatouages de partitions ésotériques sur tout le torse, qui semblent réagir à un certain type de vibrations dans l'air

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Parchemin d'envoûtement : placer des amorces faites avec des crottes de loup, du sang de jeune fille et des dents de horla autour de la demeure d'une personne. Elle aura alors le mauvais œil et on pourra lui vendre un désenvoûtement lent, coûteux, inefficace.
2 Animal : l'ombre d'un lièvre
3 Véhicule : un tracteur enjambeur de vigneron avec son pulvérisateur de pesticides (autonomie en essence : deux quarts de route)
4 terre de cimetière
5
6
7
8
9
10